

OBJECTIF

En tant qu'agent de l'Agence sur le terrain, vous devez atteindre plusieurs objectifs afin d'empêcher la destruction du monde. Il vous faut tout d'abord rassembler le code de passe à 3 chiffres correspondant à chaque tour et en même temps, éviter les robots d'Elvin et les combattre en vous servant de son propre système de sécurité pour vous aider. Ensuite, vous devez repérer les coffres-forts d'Elvin et les ouvrir, et récupérer les séquences musicales qui y sont enfermées. Quand vous les aurez mises à l'abri, il faudra les harmoniser entre elles pour en faire une mélodie qui ouvrira les portes de l'ascenseur express menant à la salle de commande de la tour centrale. Et enfin, vous devrez découvrir le terminal correct de la salle de commande d'Elvin qui va désarmer les codes de lancement des missiles avant votre destruction et celle du monde entier.

Vous marquez des points chaque fois que vous entrez dans les tours, que vous explorez les salles, que vous découvrez les numéros des codes de passe et lorsque vous arrivez à la salle de commande centrale. Plus vous arrivez vite à cette salle centrale, plus vous marquez de points.

DES PREMIERS PAS

Cassette CBM 64/128: Appuyez à la fois sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur de cassettes.

Disquette CBM 64/128: Tapez LOAD""8.1 et puis appuyez sur RETURN. Le jeu va se charger et tourner automatiquement.

Cassette Spectrum: Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur de cassettes.

Disquette Spectrum +3: Branchez votre ordinateur. Introduisez la disquette et appuyez sur ENTER. Le jeu va se charger et tourner automatiquement.

Cassette Amstrad: Appuyez sur CTRL et sur les petites touches ENTER. Appuyez sur la touche PLAY de votre lecteur de cassettes.

Disquette Amstrad: Tapez RUN""DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu va se charger et tourner automatiquement.

Disquette Atari ST: Introduire la disquette, branchez l'ordinateur et le jeu va se charger et tourner automatiquement.

COMMANDES DU CLAVIER

C64	PAUSE	RUN/STOP
	SAUVEGARDER LE JEU	COMMODORE
	RECOMMENCER	KEYS-S
		RESTORE

Cassette Spectrum/Disque Spectrum +3

PAUSE	SHIFT-DEL
VERS LE HAUT	Q
VERS LE BAS	A
VERS LA GAUCHE	O
VERS LA DROITE	P

Feu Toutes les touches de la rangée du bas

Amstrad	
PAUSE	ESC
RECOMMENCER	DEL

Atari ST:	
VERS LE HAUT	CURSOR UP
VERS LE BAS	CURSOR DOWN
VERS LA GAUCHE	CURSOR LEFT
VERS LA DROITE	CURSOR RIGHT
SAUTER	BARRE

PAUSE	ESC
SAUVEGARDER LE JEU	ALTERNATE-S
RECOMMENCER	F10
RETOURNER EN MODE DESKTOP	ALTERNATE-Q
SE SUICIDER	ALTERNATE-F10

IBM	CLAVIER	CLAVIER NUMEROTE
VERS LE HAUT	I	8
VERS LE BAS	K	5 ou 2
VERS LE GAUCHE	J	4
VERS LE DROITE	L	6
SAUTER	BARRE	+
	D'ESPACEMENT	
	HOME	
	PG UP	
PAUSE	ESC	
SAUVEGARDER LE JEU	ALT-S	
RECOMMENCER	F1	
RETOURNER EN MODE DOS	ALT-Q	
SE SUICIDIER	ALT-F1	

DEBUT DU JEU

Pendant de chargement du jeu, vous allez voir sur l'écran une vue extérieure de la forteresse d'Elvin. Lorsque le chargement est terminé, vous verrez votre agent à l'intérieur d'un ascenseur dans une des tours de la forteresse. L'affichage en bas de votre écran représente votre ordinateur de poche.

COMMANDES

Dans les ascenseurs: Poussez la manette vers l'avant ou vers l'arrière pour monter ou descendre. Poussez la manette vers la droite ou vers la gauche pour entrer dans un couloir.

Dans les couloirs: Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite pour avancer le long du couloir. Si vous sortez de l'écran, c'est que vous êtes entre dans une salle ou dans une autre partie du couloir.

Dans les salles: Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite pour vous déplacer dans l'une ou l'autre de ces directions. Si vous appuyez sur le bouton feu, votre agent va sauter en avant, ce qui est utile pour sauter par dessus les robots, sauter en l'air de plusieurs étages et prendre son élan pour enjamber les trous dans le plancher et par dessus les petits murs. Si vous tirez la manette vers l'arrière, votre agent se mettra en position accroupie. Il faut qu'il soit accroupi pour poser des bombes ou des mines.

Sur les plateformes élévatrices et les plateformes à déplacement horizontal: Si vous vous trouvez sur une plateforme élévatrice à rayures (vous pouvez voir ses glissières verticales dans le mur), poussez la manette vers l'avant ou vers l'arrière pour monter ou descendre. Si vous êtes debout sur une plateforme à déplacement horizontal à rayures (vous pouvez voir ses glissières horizontales dans le mur), poussez la manette vers le haut ou vers le bas puis vers la gauche ou vers la droite pour faire déplacer cette plateforme.

JEU

Quand vous explorez le complexe des tours d'Elvin, vous pouvez vérifier où vous vous trouvez et les salles que vous visitez à l'aide de votre ordinateur de poche. L'affichage de votre ordinateur de poche apparaît en bas de votre écran chaque fois que votre agent se trouve dans un couloir ou dans un ascenseur. Vous pouvez voir la carte de la tour où vous vous trouvez et ses ouvertures sur les deux tours avoisinantes au centre de l'affichage. Une lumière indique votre position dans la tour. Quand vous êtes entré dans une salle, elle devient noire. Une vue aérienne du complexe des tours est affichée à gauche de la carte de votre ordinateur de poche. Une lumière vous indique aussi votre position et le numéro de la tour où vous vous trouvez est éclairé.

RECHERCHE DES CODES

Dans chaque salle, vous allez chercher autant d'objets que possible. Ils comprennent des voitures dans la tour-garage d'Elvin et des agrès athlétiques ainsi que des armoire-vestiaires dans sa tour-salle de gymnastique. Ne négligez pas les plantes ni les tableaux sur les murs. Pour vous les approprier, tenez-vous en face d'eux et poussez la manette vers l'avant.

Le mot Searching (recherche) sera affiché dans une case à côté de l'épaule de votre agent. Vous verrez aussi un indicateur de temps horizontal qui indiquera la durée de la recherche. Vous devez continuer de maintenir la manette vers l'avant jusqu'à ce que l'indicateur disparaisse. Si votre recherche est interrompue pour une raison quelconque (en général, c'est un robot qui vous tombe dessus), vous pouvez retourner chercher l'objet et reprendre votre recherche là où vous vous êtes arrêté. Chaque objet disparaît

après que vous avez fouillé dedans.

Quand votre agent aura terminé sa recherche d'un objet, un des quatre éléments suivants sera affiché au-dessus de son épaule:

- Le mot "Nothing" (rien) qui indique qu'il est bredouille.
- Un numéro de code de passe
- Une image de commande pour les terminaux de sécurité
- Une prolongation.

COMMENT UTILISER LES TERMINAUX DE SECURITE

Vous pourrez utiliser les commandes des terminaux de sécurité que vous avez recueillies dans tous les terminaux de sécurité du complexe d'Elvin. En général, ces terminaux sont situés près de l'entrée à l'intérieur de chaque salle. Ils ressemblent à des postes de télévision dont l'écran foncé est tourné vers vous.

Pour utiliser un terminal de sécurité, placez-vous directement devant celui-ci et poussez la manette vers l'avant. L'écran du terminal de sécurité remplira votre affichage. Le terminal de sécurité commande des images, et le numéro mis à votre disposition sera affiché à l'écran. Ce sont:



le symbole de plateforme—remet à l'état initial les plateformes d'ascenseur vertical.



le symbole de plateforme—fait déplacer les plateformes horizontales à gauche ou à droite.



la prise électrique—désactive temporairement les robots.



l'ampoule—éclaire les salles sans lumière (peut être utilisé dans n'importe quel pièce de la tour, pour éclairer d'autres pièces de la tour).



la bombe à fusée réglée—amorce une bombe que votre agent pourra déposer pour faire sauter un coffre-fort (tirez la manette vers l'arrière et appuyez sur le bouton de feu pour déposer la bombe). La bombe explosera quelques secondes après l'avoir déposée, ce qui laisse le temps à l'agent de rentrer au coffre-fort et de chercher les morceaux de musique.



Mine—amorce une mine que votre agent peut poser. La mine fera sauter tous ceux, y compris l'agent, qui entrent en contact avec elle. Elle laisse un large cratère dans le plancher et pour l'enjamber, l'agent doit faire un saut périlleux.

Poussez la manette vers la gauche ou vers la droite pour évoluer parmi les images de commande et appuyez sur le bouton feu pour sélectionner celle que vous voulez utiliser.

ORDINATEUR DE POCHE

Votre ordinateur de poche est un dispositif sensationnel qui non seulement vous permet de vous situer dans le complexe d'Elvin, mis vous aide aussi à rassembler le code de passe pour pouvoir passer d'une tour à l'autre grâce à son lecteur de cassettes incorporé qui vous permettra de reconstituer la séquence musicale dont vous avez besoin pour pénétrer dans la tour centrale d'Elvin. Votre calculateur vous montre aussi combien il vous reste de temps avant qu'Elvin ne détruise le monde entier.

Pour activer ces deux dernières fonctions, il faut vous trouver dans un couloir ou un ascenseur. Appuyez sur le bouton feu pour activer ces fonctions.

Il faut remarquer que vous ne pouvez pas utiliser votre ordinateur de poche dans les salles. Appuyez sur le bouton feu dans une salle pour faire un saut périlleux.

Lorsque vous activez ces fonctions, une main est affichée près des trois boutons en bas à droite de l'écran. Trois numéros sont inscrits sur le bouton de droite. Un lecteur de cassettes est dessiné sur le bouton central. Le mot "OFF" (arrêt) est écrit sur le bouton de gauche. Au-dessus de ces boutons, vous verrez trois ensembles de boutons à flèches dirigées vers le haut et vers le bas.

Vous pouvez déplacer la main grâce à la manette de

jeu. Pour sélectionner un bouton, déplacez la main pour la mettre sur ce bouton, puis appuyez sur le bouton feu. Quand vous sélectionnez le bouton des numéros, la carte du complexe des tours disparaît et trois fenêtres apparaissent à sa place. C'est là que se trouve le code de passe à trois chiffres qui permet de pénétrer dans les tours avoisinantes. Les numéros sont en trois couleurs différentes et chaque couleur est indiquée à sa propre fenêtre. Lorsque vous déplacez la main jusqu'aux flèches vers le haut et vers le bas, et que vous en sélectionnez une en appuyant sur le bouton feu. Les numéros que vous avez trouvés dans la tour sont affichés dans les fenêtres. Ils peuvent se répéter. Lorsque vous aurez trouvé le numéro correct, l'indicateur "Found" (trouvé) au-dessous des fenêtres s'allumera. Passez à la fenêtre suivante et découvrez le numéro correct suivant. Lorsque vous aurez trouvé les trois numéros du code de passe, l'indicateur "Complete" (complet) au-dessous des fenêtres s'allumera, vous pouvez alors passer pas les portes d'accès de sécurité dans la porte de la tour d'à côté.

Lorsque vous aurez recueilli une ou plusieurs séquences musicales dans les coffres-forts d'Elvin, vous pourrez les faire passer sur votre ordinateur de poche. Placez la main sur le bouton de la cassette et appuyez sur votre bouton feu. Un lecteur de cassettes comprenant des commandes standard jeu, avance et retour rapides est affiché au centre de votre ordinateur de poche. Rembobinez et appuyez sur Play et vous pourrez entendre toutes les séquences musicales que vous avez recueillies. Ecoutez-les attentivement car elles peuvent se répéter. Un indicateur numérique vous permet de repérer le début de la séquence musicale. Utilisez-le pour vous aider à enregistrer une nouvelle séquence par dessus celles qui se répètent au fur et à mesure que vous recueillez d'autres séquences dans les coffres-forts de chaque tour. Lorsque vous avez recueilli et fait jouer six séquences musicales qui ne se répètent pas et qu'elles sont reliés entre elles pour constituer une mélodie, vous pouvez entrer dans l'ascenseur express qui vous amènera à la salle de commande d'Elvin.

Il vous faut enregistrer une séquence musicale avant de quitter une tour parce que vous ne pouvez pas y retourner. Si vous oubliez d'enregistrer la musique dans le coffre-fort de chaque tour, vous ne pouvez pas gagner le jeu. Cependant si vous avez de la chance, la musique que vous avez oubliée pourrait être reproduite plus tard, donc vous pourriez gagner.

ROBOTS D'ELVIN



Sentrybot de sécurité: Ce robot, qui est la courant et le plus dangereux, est armé d'un pistolet de plasma haute tension. Il peut tirer dès tirer dès qu'il détecte une présence humaine à six pieds et ne manque jamais son but à cette distance. Les humains meurent dès qu'ils sont touchés par la redoutable décharge électrique de son arme. Les humains ont toutefois l'avantage d'une plus grande mobilité. Vous pouvez esquiver les sentrybots en faisant une pirouette au bon moment. Les sentrybots ne peuvent quitter l'étage ou la plate-forme qui leur a été assigné, mais peuvent en revanche entrer dans n'importe quelle pièce.

Minebot: Ce robot que l'on rencontre dans les pièces des différentes tours se déplace et pose des mines au hasard. Les mines sont visibles et faciles à détecter. A la différence des mines posées par le joueur, les mines des robots n'ont aucun effet sur le sol.

Pestbot: Ce robot relativement inoffensif mais très embêtent se rencontre dans toutes les tours. Il passe son temps à se balader sur les plates-formes élévatrices et à ériger la stratégie du joueur. Il n'est pas dangereux.

Squatbot: Ce petit robot trapu ressemblant à une tortue se rencontre dans toutes les tours. En faisant preuve de synchronisation, vous parviendrez à grimper dessus pour pouvoir ensuite sauter plus haut. Mais si vous n'y prenez pas garde, il va s'élever au bout de trois secondes et vous écraser contre le plafond.

Bashbot: Le second type de robot le plus courant qui se rencontre dans toutes les tours. Il a la forme d'un mini-bulldozer. Lorsqu'il vous repère, il essaie de vous faire tomber du bord de la plate-forme la plus proche ou de vous écraser contre un mur. Près d'une porte, il vous repousse dans le couloir adjacent.

Suicidebot: Lorsqu'il détecte une présence humaine, il "commet un suicide" en essayant de vous emporter avec lui.

Il se rencontre dans toutes les tours.

NOTE: Les illustrations correspondent à la version Commodore et varient parfois dans les autres versions.

SALLE DE COMMANDE D'ELVIN

C'est une salle extrêmement complexe et remplie de robots. Elle comprend des terminaux de sécurité, vous pouvez donc vous servir des commandes de sécurité que vous avez recueillies pour vous aider. Remarquez les trois terminaux au centre de la salle. L'un d'eux peut servir à désactiver les codes de commande de lancement des missiles et sauvez le monde. Les deux autres vont vous tuer. Sélectionnez un terminal, placez-vous devant et commencez votre recherche en poussant votre manette vers l'avant. Si vous avez de la chance, vous allez désactiver les codes de commande et faire face à Elvin.

ASCENSEUR EXPRESSE D'ELVIN

Vous pouvez trouver les portes pour prendre l'ascenseur express d'Elvin entre les portes de sécurité entre les tours dans l'un des passages souterrains ou dans l'un des couloirs aériens. Arrêtez-vous devant l'ascenseur express et poussez votre manette vers l'avant. Vous allez pouvoir monter dans l'ascenseur et réapparaître dans la salle de commande d'Elvin.

MARQUER DES POINTS

Un tableau des points sera affiché si vous aurez gagné, ou si vous êtes mort trop souvent pendant que vous êtes dans la salle de commande d'Elvin, ou si le temps qui vous est imparti s'est écoulé. Ce tableau marque la fin du jeu. Chaque fois que vous entrez dans une salle, dans une tour et quand vous avez terminé votre mission, vous marquez des points.

SAUVEGARDER LE JEU (C64 disquette)—Appuyez sur C (=Commodore) et S en même temps.

POUR DEFAIRE UNE NOUVELLE PARTIE

Vous pouvez recommencer le jeu chaque fois que vous appuyez sur la touche RESTORE (sur le Commodore 64). Les salles et les robots changeront de position et l'ordinateur recréera un nouvel ensemble de codes de passe. Vous pouvez pauser le jeu quand vous le voulez en appuyant sur la touche RUN/STOP

EPYX 

©1988 Epyx Inc. Tous droits réservés.

Fabriquée et distribuée sous la licence de Epyx Inc. par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tél.: 021-356 3388.

EPYX est une marque déposée sous le No. 1195270.

Ce programme fait l'objet de copyrights. Il est interdit d'en effectuer la distribution, la performance en public, la copie ou le ré-enregistrement, le prêt, la location, le leasing et la vente sous toutes les formes d'échange ou de rachat.

IMPOSSIBLE MISSION III

CBM 64/128
Atari ST Amstrad
Spectrum Spectrum +3